Religia w Hengfors

Historia

Jak i w innych miejscach Kontynentu, również na północy osadnicy zaszczepiali swoich bogów i asymilowali zastanych. Chaos pierwszego etapu nordlińskiej kolonizacji, charakteryzującego się fragmentacją terenu na niezliczone władztwa, wyrażał się również w sferze duchowej – religię wykorzystywano jako narzędzie mające legitymizować poszczególnych władyków, uzasadniać ich podboje i umacniać posłuszeństwo pospólstwa.

Sytuacja polityczno-religijna regionu ustabilizowała się po wchłonięciu przez Kovir i ustanowieniu Marchii Wschodniej. Pierwszy z margrabiów, Viktoryn Harcourt, polecił swojemu nadwornemu kapelanowi, ojcu Indrikowi, uporządkowanie wyznaniowej mozaiki, w czym pomóc mieli uczeni teologowie i kaznodzieje migrujący do Korony Kovirskiej z ościennych krajów. Wzorem mniejszych królestw utworzono Radę Kapłańską Ziem Hengforskich i uniknięto zależności od hierarchów Novigradu bądź Ard Carraigh.

Rada Kapłańska Ziem Hengforskich

Z mniejszą lub większą efektywnością Rada działa do dzisiaj, stojąc na straży doktryny Świętej Księgi i pozycji duchowieństwa. Zasiadają w niej arcykapłani i arcykapłanki pełniący rolę zarządców okręgów świątynnych Ligi, jak również nadworni kapelani wasali Niedamira i wybrani teolodzy w charakterze doradców. Radzie przewodniczy duchowny wybierany na dziesięć lat; obecnie trzecią już kadencję funkcję tą sprawuje Francescus Krevenik, arcykapłan świątyni Kreve. Obrady odbywają się co najmniej raz w roku, tradycyjnie w świątyni obok miejskiego ratusza.

Do kompetencji Rady należy dbanie o współżycie i współpracę pomiędzy kapłaństwem poszczególnych kultów, jak również troska o materialny dobrobyt kleru. Postać kapłana z listem poleconym bądź pierścieniem podarowanym przez jednego z arcykapłanów lub kapelanów książęcych może bez przeszkód korzystać z umiejętności „W służbie bożej" w świątyniach należących do wspólnoty, niezależnie od bóstwa któremu służy. Pomoc przy potężniejszych Inwokacjach wymaga jednak obecności członków duchowieństwa kultu, z którymi są związane.

Schizmatycy

Nie wszyscy hengforscy przywódcy religijni uznają autorytet Rady Kapłańskiej. Jednym z najpopularniejszych niezależnych nurtów religijnych są Lebiodyści, ruch wywodzący się od zmarłego półtora wieku temu Proroka Lebiody. Choć wierzą w istnienie tego samego panteonu co kapłani Rady, uważają oddawanie czci bogom za drugorzędne wobec osiągnięcia osobistego oświecenia dostępnego każdej istocie rozumnej. Kolportowana przez nich zredagowana wersja Świętej Księgi, znana jako Dobra Księga, wzbogacona jest o „Mądrości Proroka Lebiody". Przestrzeganie zawartych w nich wskazówek jest dla wyznawców kluczem do znalezienia w życiu złotego środka pomiędzy ekstremami takimi jak bezduszne skąpstwo i naiwna rozrzutność czy niszcząca bezbożność i bezmyślne zdewocenie.

Drugim nurtem, który przybiera na sile w ostatnich dekadach, jest Kościół Wiecznego Ognia. Wieczny Ogień, choć obecny także w tradycyjnym nordlińskim panteonie i teologii lebiodystycznej jako siła napędzająca zarówno bogów jak i ludzi, za sprawą hierarchy Novigradu Cyrusa Hemmelfarta i jego zausznika Chapelle'a stał się narzędziem propagandowym mającym uzasadniać prymat Novigradu nad pozostałymi hierarchami i arcykapłanami. W wyniku osobistych animozji, również w Hengfors kapłani Wiecznego Ognia wolą odpowiadać przed dalekim Novigradem niż przed miejscową Radą Kapłańską. O ile autonomiczni Lebiodyści zasadniczo Niedamirowi nie przeszkadzają, o tyle kler wierny zagranicznemu hierarsze może w przyszłości zwiastować problemy dla króla.

Świątynie w Hengfors

Świątynia pod wezwaniem Błogosławionego Indrika *(nr 3 na mapie)*

Bonus +4 do magii Inwokacji i Rytuałów

Ulokowana w Kwartale Kupieckim prostej budowy prostokątna świątynia z dzwonnicą po stronie zachodniej od wieków służy za miejsce obrad Rady Kapłańskiej. Nosi miano Indrika – założyciela Rady, pośmiertnie uznanego za natchnionego łaską bogów. Przybytek jest budowy halowej (nawy są równej wysokości).

Bezpośrednio pod dzwonnicą znajduje się sanktuarium – najświętsze miejsce, w którym stoi prastary daucki menhir udekorowany malunkami bóstw i świętych mężów. Przed menhirem ustawiony jest ołtarz ofiarny, budynek jest również wyposażony w ambonę, z której wygłasza się kazania podczas nabożeństw bądź przemawia się podczas zebrań Rady.

Nabożeństwa poświęcone są tu zarówno całemu panteonowi jak i poszczególnym bóstwom, zależnie od potrzeby biorą w nich udział kapłani i akolici z pozostałych chramów stolicy. Świątynia tradycyjnie zarządzana jest przez przewodniczącego Rady bądź jego zastępcę. Obecnie rolę tę pełni wielebny Karel, prawa ręka arcykapłana Francescusa. Zawsze elegancki, powszechnie jest uważany za pobożnego Krevitę, choć krążą pogłoski o jego konszachtach z półświatkiem.

Świątynia Kreve *(nr 11 ma mapie)*

Bonus +5 do magii Inwokacji i Rytuałów

Największa z hengforskich świątyń poświęcona jest Kreve – krewkiemu władcy niebios. Pełni funkcję arcykapłańskiej katedry, mając nadrzędną pozycję względem pozostałych świątyń Kreve na obszarze Ligi. Składa się z dwóch części: kruchty, czyli przedsionka równego wielkością niejednej mniejszej świątyni, i sanktuarium w formie gigantycznej kopuły dekorowanej od wewnątrz i zewnątrz w motywy sklepienia niebieskiego. Obie części budynku zwieńczone są niebotycznymi wieżyczkami z malunkiem przywodzącym na myśl pioruny, nad sanktuarium znajduje się również gruba dzwonnica. Choć świątynia jest już poświęcona i odbywają się w niej nabożeństwa, wciąż brakuje elementów wykończenia i części dekoracji – arcykapłan chętnie zapłaci zdolnym rzemieślnikom i artystom, przymykając nawet oko na ich ewentualną bezbożność, jeżeli kunszt jest wyśmienity.

Katedra może się już pochwalić trzema pięknie malowanymi posągami. W północnej części przedsionka klęczy podparty jesionowym kosturem Kreve w aspekcie Praojca, pana nocnego nieba – srogi, lecz sympatyczny krzepki staruszek trzymający otwartą Świętą Księgę otoczoną płomykami Wiecznego Ognia, przynoszący wiernym mądrość i nadzieję. W południowej, nad ołtarzem w formie słonecznego rydwanu stoi dzierżąc podkowę i strzałę Epona, zależnie od tradycji bratanica lub oblubienica Kreve, patronka waleczności, koni i rycerstwa. W centrum sanktuarium, otoczony trzema ołtarzami, znajduje się główny idol: spoczywający na tronie dumny Kreve jako władca niebios, atletyczny mężczyzna w kwiecie wieku z buławą oznaczoną runą Perun w jednej i wiązką piorunów w drugiej ręce, ukoronowany złotą obręczą stylizowaną na kształt splątanych błyskawic i dębowych gałązek. Za tronem stoi bogato uszykowany koń z głową po obu stronach tułowia, wierny niebiański rumak wykradziony przez Eponę podziemnemu władcy życzeń. Ściany świątyni od wewnątrz udekorowane są dziesiątkami ikon przedstawiających bogów i świętych; przybyszów znad Pontaru mile zaskoczy wizerunek Vejopatisa, pana wiatrów.

Świątynię obsługuje arcykapłan, czterech kapłanów Kreve i dwie kapłanki Epony, oraz trudna do policzenia liczba akolitów i akolitek. Arcykapłanem jest Francescus Krevenik, wieloletni przełożony Hengforskiej Rady Kapłańskiej. Krzepki starzec pochodzący z Attre, przed latami trząsł Radą i ówczesnym arcykapłanem razem ze swoim bratem bliźniakiem Cintrescusem. Poróżnili się jednak gdy ich mentor zginął w wyniku klątwy rzuconej przez jego konkurenta jeszcze po Defenestracji Hengforskiej *(patrz materiał „Historia Hengfors”)*. Gdy Francescus większością głosów otrzymał pozycję przewodniczącego Rady, Cintrescus ją opuścił. Nikt nie zna dokładnej przyczyny konfliktu.

Świątynia Melitele *(nr 7 na mapie)*

Bonus +3 do magii Inwokacji i Rytuałów (+4 po zdjęciu klątwy)

Świątynia poświęcona Trójbogini jest najstarszym do dziś stojącym hengforskim chramem. Złożona jest z trzech połączonych rotund, z których największa odpowiada aspektowi Matki, średnia Panny i najmniejsza Starowiny. Przybytek pełni funkcję katedry arcykapłanki, zarządzając pozostałymi świątyniami Melitele w regionie.

W każdej z rotund znajduje się rzeźba z ołtarzem i ikony przedstawiające daną hipostazę. Pannę podziwia się jako uosobienie młodzieńczej witalności i niewinności; Starowinę czci się jako obdarzoną wiedzą i doświadczeniem życiowym mędrczynię; Matkę, najpopularniejszą, miłuje się jako patronkę narodzin, kobiecej seksualności, matczynej miłości i kreatywności, Stworzycielkę. U podstaw każdego z posągów wyryto drobnymi runami przydomki Bogini, w istocie będące imionami zapomnianych już pomniejszych bogiń wchłoniętych przez kult.

Arcykapłanką Melitele w Hengfors jest matka Bryda, pogodna brunetka średniego wieku. Uważni obserwatorzy mogą jednak dostrzec, że Brydę coś trapi – a powodem zmartwienia jest poprzedniczka jej poprzedniczki, tragicznie zmarła w wyniku klątwy rzuconej przez kapłankę Huldry po Defenestracji Hengforskiej. Widma dawnej arcykapłanki i jej akolitek ani myślą odejść na łono Matki, zakłócając rytuały i psując świątynną aurę. *(Zobacz: przekleństwo Nawiedzenie, podręcznik główny str. 237)*

Świątynia Telawela *(nr 18 na mapie)*

Bonus +4 do magii Inwokacji i Rytuałów

W Małym Aedirn znajduje się główna regionalna świątynia Telawela, wulkanicznego boga rzemiosł i uczciwej codziennej pracy. Kompleks składa się z trójnawowego budynku krytego niebieską dachówką i ogrodzonego terenu na świeżym powietrzu, gdzie kapłani i akolici pracowitego bóstwa trudnią się ciesielką i uprawą warzyw.

Świątynia posiada wysoką nawę główną, z ołtarzem i posągiem brodatego Telawela dzierżącego obcęgi i młot, którymi wedle Świętej Księgi kuje w Wiecznym Ogniu broń bogów i bogiń. Boczne nawy, choć równej szerokości, są około połowę krótsze, dzięki czemu całość budynku z lotu ptaka przypomina młot. Nawa północna poświęcona jest Huldrze, hożej bogini z krowim ogonem znanej też w innych częściach Kontynentu jako Perchta lub Befana. Czczona jest jako opiekunka zwierząt gospodarskich, patronka uczt i dobrobytu. W nawie południowej znajduje się z kolei ołtarz Morrigan *(patrz materiał „Szklana góra”)* której kult zawitał w dzielnicy za sprawą rivsko-angreńskich rodzin na służbie królewny Agnes z Aedirn, gdy ta wyszła za Esterila Thyssena, syna margrabiego Edmunda.

Arcykapłanem miejskiej świątyni i podlegających jej pomniejszych chramów Telawela w regionie jest ojciec Wieland, zapalony jednoręki ogrodnik. Jego zastępcą jest brat Mariusz, uważany za obdarzonego łaską Telawela łysy siłacz niestroniący od używania w sporach swej metalowej lagi. Na plebanii mieszkają też główna akolitka bogini Morrigan, stara kapłanka Huldry pamiętająca jeszcze Defenestrację, i kilkoro akolitów, wśród których znajduje się również dwóch krasnoludów – bóg rzemiosł jest bardzo popularny wśród zasymilowanych potomków Rhundurina.

Kaplica Wiecznego Ognia *(nr 20 na mapie)*

Bonus +1 do magii Inwokacji i Rytuałów

Miejscowy przybytek Wiecznego Ognia, ulokowany na Podgrodziu Rzemieślników, to zasadniczo drewniana plebania połączona z zadaszoną kapliczką z misą wypełnioną świętym Ogniem. Dawniej służył jako kaplica Telawela, uważanego za szczególnie związanego z żywiołem. Po zerwaniu kontaktów z Radą, opiekujący się kaplicą ojciec Cintrescus pozbył się ikony boga rzemiosł, stwierdzając zgodnie z nowinkami teologicznymi napływającymi z Novigradu, że kontakt z Życiodajnym Płomieniem nie wymaga tak wielu pośredników.

Ojciec Cintrescus, zwany Cintryszkiem z Attre, to brat bliźniak arcykapłana Francescusa, dla odróżnienia chodzący bez brody. To poczciwy starzec, lubiący spędzać

wolny czas na aktywnej medytacji – bieganiu po lesie i witaniu dnia na łonie natury śpiewając z ptakami. Twierdzi, że w żywotności zwierząt i powolnej sile drzew najłatwiej dostrzec można znaki działania energii płonącej we wszystkich żywych istotach. Wbrew stereotypowi towarzyszącemu duchowieństwu Wiecznego Ognia jest tolerancyjny i otwarty, tym bardziej intryguje jego odcięcie się od brata i Rady.

Na plebanię wprowadził się też niedawno Novigradczyk Vilmar Jissen *(patrz materiał „Orszak Pani Beatrycze")*, wysłany przez hierarchę Cyrusa, by organizować w Lidze odrębne od Rady Kapłańskiej struktury Kościoła Wiecznego Ognia. Cintryszkowi nie w smak jego buta i fanatyzm, toleruje jednak brata w wierze mając nadzieję na nauczenie go pokory.

Kaplica Nehaleni *(nr 2 na mapie)*

Bonus +2 do magii Inwokacji i Rytuałów

Ulokowana przy głównym południowym wjeździe do miasta, kamienna kaplica to sześcienny dom modlitwy zwieńczony posągiem bogini w przepasce na oczy. Nehaleni to bogini różnych aspektów losu, szczęścia i nieszczęścia, jak również opiekunka snów i podróżników. Gdy do miasta dotarli uczniowie Lebiody, miejscowi akolici Nehaleni przystąpili do głoszonego przez nich programu reformacji, występując z Rady i dodając swej podróżniczej bogini aspekt przewodniczki, która przeprowadza wiernych przez mgły ignorancji by nie zboczyli z drogi Proroka.

Zborowi lokalnej społeczności Lebiodystów przewodzi Bogdan, zwany pastorem (pasterzem opiekującym się wiernymi owieczkami wzorem Lebiody Pasterza). W kulcie nie ma hierarchów ani arcykapłanów i oficjalnie wszyscy pastorowie są równi, jednak ostatnio wraz ze wzrostem w Lidze mody na Malleore wzrasta znaczenie poświęconej Lebiodzie „katedry" w Creigiau.

Kaplica na Flisach *(nr 21 na mapie)*

Bonus +3 do magii Inwokacji i Rytuałów

Spływający w dół Braa flisacy natkną się na obrzeżach Hengfors na chram o kamiennych ścianach, drewnianym dachu i strzelistych wieżyczkach. Choć niepozorna od zewnątrz, jej wnętrze kryje skarb: dziesiątki drewnianych figur rozmaitej wielkości przedstawiających bóstwa, ludowych herosów, świętych i opiekuńcze duchy. Czuć tu radosną atmosferę wiejskiej duchowości, panuje też tu ekumenizm – nie ten sztywny, narzucany i regulowany przez Radę, lecz żywy i autentyczny – prosty chłop nie ma czasu na roztrząsanie, który z trzech nurtów głosi prawdę, a odprawiający tu nabożeństwa akolici z miejskich świątyń, Lebiodyści i miejscowe staruszki nie wchodzą sobie w drogę. Raz na jakiś czas można tu nawet spotkać Cintryszka.